

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan jaman yang terus menerus terjadi mendatangkan banyak kemajuan di berbagai bidang. Khususnya di bidang teknologi digital. Kemajuan teknologi digital tidak hanya terjadi di negara – negara maju melainkan terjadi secara global dikarenakan akses teknologi digital sangatlah mudah. Hal tersebut terjadi hampir di seluruh belahan bumi manapun dikarenakan terdapat adanya fasilitas internet yang menjadi wadah utama perkembangan teknologi digital. Sehingga membuat internet menjadi salah satu faktor penting untuk teknologi digital.

Data terbaru mengenai jumlah pengguna media digital pada tahun 2018 secara global oleh *We Are Social* dan *Hootsuite* menyatakan bahwa pengguna media digital di seluruh dunia lebih dari 4 milyar. Dapat dikatakan bahwa setengah dari populasi umat manusia di seluruh dunia sudah *Online* atau terhubung dengan internet. Bahkan pada 2017 terdapat lebih dari seperempat milyar pengguna baru media digital bergabung menikmati indahnya dunia digital. Afrika menjadi benua yang memiliki pendatang baru tertinggi tiap tahunnya yaitu lebih dari 20%.

Sudah bisa dikatakan jaman sekarang ini adalah era media digital, bagaimana tidak, bisa kita lihat dalam kehidupan sehari-hari begitu dekatnya manusia dengan Dunia Digital. Banyak terlihat di sudut kantor, di pinggir jalan, di tempat makan bahkan di kelas dengan notabene tempat yang mengharuskan penghuninya untuk fokus malah yang terjadi adalah tidak sedikit individu sedang sibuk dengan ponsel pintar/*smartphone* mereka.

Hal tersebut memiliki dampak yang sangat besar hingga ke sendi-sendi masyarakat Indonesia, pasalnya penyedia jasa internet berlomba-lomba untuk mendapatkan pengguna jasa internet sebanyak – banyaknya terlebih Indonesia memiliki jumlah penduduk yang terbilang banyak yaitu 261,115,456 pada 2016 data berasal dari world bank.

(<https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=ID>)

Dampak tersebut mencakup banyak hal, salah satu contohnya yaitu dengan adanya media digital pekerjaan semakin mudah. Belajar mandiri melalui tutorial video dan audio dapat membantu seseorang untuk meningkatkan prestasi. Tidak hanya prestasi melainkan mata pencaharian manusia telah banyak memiliki ketergantungan dengan media digital seperti ojek online, toko online, dll. Tingkat ketergantungan kepada media digital hari demi hari semakin terasa terlebih kemudahan penggunaannya dapat membantu masyarakat untuk menemukan hal-hal baru yang belum pernah mereka ketahui. Jaringan internet juga berpengaruh pada perkembangan sarana komunikasi. Media Sosial adalah salah satu contoh sarana komunikasi untuk saling berbagi informasi.

Pengertian Media sosial itu sendiri merupakan sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Pengguna media sosial sama banyaknya dengan pengguna media digital. Pernyataan diatas dapat dibuktikan dengan melihat dalam lingkungan pertemanan dan lingkungan keluarga penulis, perbandingan antara yang memiliki dan tidak memiliki media sosial rata-rata lebih banyak yang memiliki.

Terlebih di kota –kota besar yang memiliki jangkauan proses internet yang bagus. Para pengguna media sosial seakan tidak kenal lelah untuk memandangi halaman unggahan media sosial dan ikut meramaikan interaksi yang ada pada media sosial hingga tidak jarang mengakibatkan waktu terasa begitu cepat berlalu. Para pengguna memiliki media sosial kesukaan masing-masing akan tetapi tidak sedikit pengguna yang memiliki bebrapa akun di setiap media sosial, hal tersebut dikarenakan pengguna ingin merasakan fitur-fitur unggulan yang dimiliki oleh setiap media sosial.

Menurut data dari kominfo Situs Media sosial yang paling banyak diakses adalah Facebook dan Twitter. Indonesia menempati peringkat 4 pengguna Facebook terbesar setelah USA, Brazil, dan India.

Sebagai Media sosial yang paling banyak digunakan *Facebook* memang memiliki fitur yang sangat beragam mulai dari chatting, posting pesan, mengomentari postingan, melakukan survey, bahkan memberikan kartu ucapan ulang tahun digital. *Facebook* selalu berupaya memberikan daya tarik tersendiri bagi penggunanya dengan pembaharuan fasilitas. Semakin hari facebook semakin mudah untuk digunakan sehingga dapat menyerap pengguna dari kalangan usia yang lebih jauh rentang umurnya.

Facebook masih berada di puncak untuk jumlah pengguna aktif terbanyak di dunia. Terhitung pada Januari 2016, *Facebook* telah memiliki 1.59 Miliar pengguna di seluruh dunia. Salah satu negara dengan jumlah pengguna *Facebook* secara aktif adalah Negara kita tercinta Indonesia. Jumlah pengguna *Facebook* di Indonesia tercatat hingga akhir tahun 2015 adalah 78 juta. Jajak Pendapat App, salah satu platform survei yang berasal dari Indonesia, melakukan studi mengenai tingkah laku dan aktivitas pengguna *Facebook* di Indonesia. Menerapkan tabel Krejcie & Morgan yang diikuti oleh 730 responder, dengan hasil sebagai berikut, pertama adalah 89% orang Indonesia secara aktif menggunakan *Facebook* dalam menjalankan aktivitas sehari-hari dengan rata-rata berkunjung sebanyak 1 – 6 kali per hari dan lama waktu yang digunakan berkisar 3 – 10 menit, kedua adalah aktivitas pria dalam menggunakan *Facebook* yang paling sering dilakukan adalah memberi tanda “like” pada *post* yang disukai sedangkan wanita lebih aktif dalam membaca isi *timeline*. Yang ketiga adalah pengguna *Facebook* di Indonesia secara rata-rata membuat sebuah *post* 1 – 10 per bulan dengan berbagai bentuk seperti

menulis status, membagi sebuah berita *online* dan momen dalam bentuk foto atau video. Keempat adalah pria Indonesia lebih sering membuat *post* dalam bentuk catatan di *Facebook* sedangkan wanita aktif dalam menginformasikan segala hal yang terjadi dalam hidupnya. Kelima adalah keluarga berada di posisi pertama sebagai teman *Facebook* yang paling aktif dalam berinteraksi, selanjutnya yang keenam adalah alasan pengguna *Facebook* dalam menerima permintaan untuk berteman antara lain melihat kenalan yang dimiliki, identitas dalam profil, foto profil, nama akun, dan status hubungan. Dan yang terakhir adalah 87% pengguna *Facebook* mengikuti fan pages sebuah *brand*. Data tersebut menunjukkan bahwa pengguna *Facebook* sangat aktif menggunakan media sosial *Facebook*. (<https://id.vulcanpost.com/2016/04/21/indonesia-aktif-membuat-cerita-di-Facebook>)

Berangkat dari survey tersebut penulis memutuskan untuk memilih facebook menjadi bahan penelitian, penulis bukan tertarik untuk meneliti kebesaran yang dimiliki *Facebook* melainkan sisi lain yang dapat menghantui para pengguna *Facebook* di Indonesia yaitu Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Media sosial dapat menjerumuskan ke penjara bila tidak digunakan secara hati-hati. Ibnu mendadak menjadi buah bibir di kalangan pengguna *Facebook* di Bali. Status Ibnu di *Facebook*, “Nyepi sepi kayak tai” pada saat umat Hindu merayakan Nyepi pada 16 Maret 2016 menuai kecaman keras di kalangan masyarakat Bali. Forum Kerukunan Umat Beragama (FKUB) Provinsi Bali

bertemu Kapolda Bali Inspektur Jenderal Sutisna di Polda Bali, Rabu (24/3), untuk menyampaikan pernyataan sikap terkait penghinaan Nyepi di *Facebook* oleh Ibnu. Pertemuan ini merupakan tindak lanjut terhadap aksi yang dilakukan Aliansi Hindu Muda Indonesia pada Jumat (19/3) di Kanwil Kementerian Agama Provinsi Bali. Rombongan dipimpin Koordinator FKUB Provinsi Bali, Ida Bagus Wiyana, untuk menyampaikan pernyataan sikap terkait dengan status IRF di jejaring sosial *Facebook* yang berbau penghinaan terhadap Hari Raya Nyepi. Sehingga, Kemungkinan besar Ibnu akan dijerat dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik dan Undang-Undang tentang Penodaan Agama dengan ancaman hukum lima tahun. Berita tersebut berasal dari laman tempo.

(<https://m.tempo.co/read/news/2010/03/24/058235082/penghina-hari-raya-nyepi-di-Facebook-terancam-dijerat-uu-ite>)

Penyimpangan perilaku yang terjadi di media sosial mengakibatkan banyak kerugian termasuk kerugian mental maupun moril. Sehingga timbulah tuntutan serta peran aktif pemerintah untuk membenahi masalah tersebut. Pemerintah pun mengambil langkah pembuatan peraturan yang mencakup aturan tentang penggunaan teknologi informasi. Saat ini peraturan tersebut telah tertuang dalam perundang-undangan Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) guna mengatur dan mengantisipasi penyalahgunaan media sosial.

Undang – undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur penggunaan media sosial hingga memberi sanksi terkait penyalahgunaan atau

penyimpangan yang dilakukan oleh pengguna media sosial di Indonesia. UU ITE sendiri masih memiliki beberapa kekurangan menurut sebuah buku tentang UU ITE kekurangan tersebut salah satunya adalah masih banyak pasal yang multitafsir sehingga berpotensi tumpang tindih dan dapat diintervensi pihak lain. (Magdalena, 2009: 22)

Kembali seputar media sosial yang memiliki pengguna aktif terbanyak yaitu *Facebook*. Interaksi di dalam *Facebook* banyak terdapat pelanggaran yang dilaksanakan oleh pengguna *Facebook* itu sendiri bahkan bisa mengakibatkan nyawa seseorang menghilang. Jaringan penggerak kebebasan berekspresi online Safenet mencatat, jumlah laporan terkait Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) telah mencapai 177 laporan terverifikasi di seluruh Indonesia. Dari total 177 laporan UU ITE, sebanyak 144 kasus atau 81,5 persen menjerat pria dan 65 orang atau 18,4 persen dari wanita. Media sosial Facebook adalah tempat yang paling banyak terjadi pelanggaran UU ITE. Rinciannya, 100 kasus (56,5%) kasus UU ITE terjadi di Facebook, diikuti dengan Twitter, media online, pesan singkat, *YouTube*, *blog*, *email*, *Path*, *WhatsApp*, petisi online, dan lain-lain. Karena pengguna *Facebook* sangat banyak tak heran terjadi pelanggaran dengan jumlah yang dominan berada pada media sosial tersebut. Menurut penulis *Facebook* juga memiliki kewajiban untuk menjaga para penggunanya agar tidak banyak yang melakukan pelanggaran dengan bebasnya. (<http://tekno.liputan6.com/read/2690352/safenet-pelanggaran-uu-ite-terbanyak-terjadi-di-facebook>)

Adapun di Negara maju sudah ada *Cyberlaw* yang mengatur lebih rinci dari UU ITE. *Cyberlaw* yang memiliki peranan yang sama dengan UU ITE mengatur tentang *Cyber Crime* yaitu perbuatan kriminal yang di lakukan di dunia maya. Terdiri dari Perjudian Online, isu SARA, Pornografi, dan lain lain. (Magdalena, 2009 : 19).

Dalam undang-undang ITE ini juga diatur barang siapa yang melanggarnya akan mendapatkan hukuman atau sangsi. Berbagai perbuatan yang dilarang yang digolongkan sebagai *cybercrime* atau kejahatan di dunia maya, dijelaskan pada Bab VII (pasal 27-37): Pasal 27 perbuatan seperti : Asusila, Perjudian, Penghinaan, Pemerasan Pasal 28 perbuatan seperti : Berita Bohong dan Menyesatkan, Berita Kebencian dan Permusuhan.

Menurut merry magdalena pada bukunya menyatakan bahwa dari awal kehadiran Undang- undang Informasi dan transaksi elektronik tidak semua kalangan setuju dengan hadirnya undang undang ini karena beberapa pasal bisa dikatakan sebagai pasal karet oleh beberapa ahli. Menurut penulis maksud dari pasal karet yaitu pasal tersebut masih memiliki fleksibilitas yang tinggi mengingat dunia maya tidak memiliki batas, tidak seperti negara yang memiliki batas wilayah. Sehingga dapat disalahgunakan untuk kepentingan tertentu contohnya baru-baru ini seorang gubenur dapat dijerat hukum karena perkataannya yang mengandung unsur isu sara videonya disebar melalui dunia maya.

Dibalik beberapa kalangan yang kontra ada pula pengguna media sosial yang setuju dengan adanya Undang – undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Anggapan bahwa adanya perturan akan menurunkan jumlah penyimpangan yang terjadi di dunia maya akan membawa hal yang positif. Mari kita ambil contoh dengan adanya Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) para pengguna media sosial akan lebih berhati hati untuk menyebarkan isu isu yang belum jelas asal usulnya sehingga berita palsu atau *hoax* yang ada di dunia maya jumlahnya akan menurun.

Sudah seharusnya masyarakat pengguna internet pada umumnya dan pengguna media sosial khususya agar melek mengenal norma-norma aturan, mengenal apa itu Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memahami pada konteks pemanfaatan media sosial, agar ada keseimbangan antara etika dan kebebasan berekspresi, terlepas dari adanya pro-kontra yang masih diperdebatkan dalam penerapan pasal-pasal pada UU ITE itu sendiri, pengguna dituntut berhati-hati dalam menggunakan media sosial pada ruang interaksi. Supaya tidak melanggar aturan dan mengetahui bahwa ada ketentuan perundang-undangan yang mengatur sanksi dan perlindungan hukum atas kegiatan yang memanfaatkan penggunaan media sosial dengan memperhatikan etika sosial. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk memahami sikap pengguna *Facebook* terhadap Pasal 27-28 UU ITE.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

“Bagaimana Sikap Pengguna *Facebook* Terhadap Perbuatan yang Dilarang di Media Sosial (Pasal 27-28 UU ITE)?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui Sikap Pengguna *Facebook* Terhadap Perbuatan yang Dilarang di Media Sosial (Pasal 27-28 UU ITE).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dari penelitian ini untuk berbagai pihak adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambahkan khasanah kepustakaan dan bisa digunakan sebagai referensi pembanding, khususnya dalam bidang ilmu komunikasi, bagi rekan-rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian yang berkaitan dengan sikap masyarakat pengguna media sosial mengenai UU ITE.

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat berguna bagi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur sebagai sumbangan pemikiran di dalam ilmu pengetahuan.